Conan: Capítulo 2 - De Errante a Mercenário (19 a 23 anos)

por Fernando Neeser de Aragão
em 07/10/2004

Cronologia de Conan, o Bárbaro

Interpretada por Fernando Neeser de Aragão
Baseada parcialmente na obra de Robert E. Howard, John D. Clark, P. Schulyer Miller. Jim Neal e Marvel Comics

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

CAPÍTULO 2

De Errante a Mercenário (19 a 23 anos)

Seguindo para o Leste, Conan volta a Arenium, de onde vai parar, novamente, na dimensão paralela onde conhecera, dois anos antes, o rei Konar da Aquilória, com o qual alia-se para salvar a vida da rainha (A Traição do Lobo Cinzento/ CS 12). De volta à nossa dimensão, Conan cavalga até o norte de Zamora, onde é assaltado por soldados ladrões de cavalos. Perseguindo-os até Yezud, a Cidade do Deus-Aranha, o Cimério recupera sua montaria roubada depois de matar Omm, o aracnídeo monstruoso adorado pelos yezuditas. Como se não bastasse, Yezud é praticamente destruída quando Tork, um jovem espião do rei de Zamora, provoca intencionalmente um terremoto, ao escavar as minas e túneis sob a cidade. Tork e Lea, seu amor recém-encontrado, partem para Shadizar, enquanto Conan segue para Koth (Na Teia do Deus-Aranha/ HTV 38/ ESCOR 3).

Pouco depois, Conan reencontra-se com o feiticeiro Zukala e sua filha Zephra, os quais havia conhecido anteriormente em Zamora. Zukala o convence a ajudar a derrotar a magia de Kulan Gath, um rival stigio do terrível Toth-Amon que pretende se tornar

senhor do mundo, destruindo a Terra. A caminho da fortaleza de Kulan Gath, Conan e Zephra enfrentam um misterioso estranho vindo de uma terra paralela: Elric de Melniboné, o mago-guerreiro albino que empunha a espada encantada Tempestade e procura a tumba de um ancestral. Ele e Conan logo percebem que suas missões estão interligadas e resolvem unir forças, apesar das diferenças. No meio de um lago encantado, Conan, Elric e Zephra enfrentam Kulan Gath e Gaynor, o Príncipe Maldito, um inimigo de Elric. Kulan Gath consegue ressuscitar por magia uma ancestral de Elric, Terhali, a Imperatriz Verde de Melniboné, apenas para ser morto por ela (embora posteriormente seu espírito acabe tomando outro corpo humano). Usando a magia de Zukala, Zephra impede a vingativa Terhali de destruir o mundo, mas paga com a vida. Elric retorna ao seu plano astral, enquanto o Cimério leva o corpo sem vida de Zephra de volta a Zukala (Noite de Magia/ ESCOR 3/ ESC 203).

A Serviço de Turan

Seguindo para Turan, Conan trabalha como mercenário a serviço do rei Yildiz III - avô do príncipe Yezdigerd. Embora salvando a esposa e o filho recém-nascido do idoso monarca de um ataque da Bruma Escarlate - uma seita assassina que pretendia tomar o poder turaniano - o Cimério não consegue salvar a vida do quase nonagenário rei de Turan (O Tesouro Maldito/ ESCOR 9). Viajando para o leste, Conan cai prisioneiro dos piratas do Mar Vilayet. O navio afunda em uma tempestade, e o Bárbaro, juntamente com um pirata de barba ruiva, o corpulento vanir Fafnir, é lançado na praia da ilha perdida de Bal-Sagoth (A Fortaleza de Bal-Sagoth/ ESC 58). Conan e Fafnir, depois de muito se estranharem (como sempre ocorre entre cimérios e vanires), acabam se tornando amigos. Um terremoto, previsto há muito tempo, afunda a ilha, deixando apenas os dois bárbaros como sobreviventes. Por um capricho do destino, eles são recolhidos pela nau capitânia da armada turaniana, comandada por ninguém menos do que Yezdigerd, príncipe herdeiro de Turan (A Criatura de Bal-Sagoth/ ESC 59).

Yezdigerd havia partido de Aghrapur, a capital do reino de seu pai, Yildiz, para sitiar a cidade-estado de Makalet, na costa oriental do Vilayet. O que se disputava ali era - religiosamente - a suposta encarnação viva do Tarim, o deus hirkaniano/turaniano, que também é cobiçado por Turan. Economicamente, Turan pretendia livrar-se de uma concorrente comercial, ao conquistar Makalet. A batalha nas muralhas na cidade não apresenta vencedores, apesar da magia de Kharam-Akkad, feiticeiro-mor de Makalet (Falcões do Mar/ SAM 8/ ESCOR 5). Conan penetra à noite na cidade e no templo principal de Makalet em missão de reconhecimento, onde encontra uma dama que não é outra senão Melissandra, esposa de Eannatum - ou Enatum -, rei daquela cidade-estado. A missão acaba em fracasso e ele foge de volta à frota turaniana, e descobre que Fafnir, cujo braço ferido fora amputado, havia sido atirado ao mar, para morrer. Enlouquecido de raiva, o cimério mata vários turanianos e deixa uma cicatriz no rosto de Yezdigerd (O Cão Negro da Vingança/ HTV 45/ ESCOR 5). Mudando de lado no meio do cerco, Conan ganha permissão para entrar na sitiada Makalet e, em seguida, é enviado em uma missão secreta no leste, visando persuadir alguns aliados relutantes a ajudar a cidade. Entretanto, um confronto com uma entidade do além aniquila todos os seus companheiros de viagem (O Monstro dos Monolitos/ HTV 47/ ESCOR 5).

Ao cumprir sua tarefa, Conan tenta partir rumo a oeste, mas é perseguido por assassinos mandados por Yezdigerd e liderados por Mikhal Oglu, O Abutre. Retornando a Makalet, com os turanianos em seu encalço, Conan tem sua vida salva pela guerreira

ruiva Sonja, da Hirkânia. Mais tarde, a ruiva ajuda o Bárbaro a matar Mikhal Oglu e enviar a cabeça do assassino ao príncipe Yezdigerd (A Sombra do Abutre/ HTV 36). A seguir, Sonja convence Conan a roubar uma tiara, seguindo ordens do rei Ghaniff, de Pah-Dishah, pai da rainha Melissandra, de Makalet. Após ajudar a ruiva, o Cimério é frustrado por ela, na promessa de possuí-la, pois a hirkaniana havia jurado, anos antes, entregar-se 'apenas ao homem que a derrote numa batalha' (Uma Canção para Sonja/ HTV 36/ ESC 43).

Capturado pelo bruxo Kharam-Akkad, Conan o mata e salva a vida da rainha Melissandra - embora não consiga salvar-lhe o marido, enquanto a cidade de Makalet finalmente cai sob as hostes turanianas de Yezdigerd. Pouco antes, o Cimério descobrira que o 'Tarim Vivo' - uma das causas da guerra - era um pobre retardado que, no calor da batalha final, fora acidentalmente queimado vivo. Após chegar a uma distância segura de Makalet, Conan separa-se de Melissandra, a qual retorna à cidade de seu pai, o rei Ghaniff (Os Espelhos de Kharam-Akkad/ SAM 11). Tal rei, por sua vez, ao receber a guerreira Sonja, em Pah-Dishah 'recompensa' a ruiva, tentando colocá-la em seu harém, e paga com a vida por isso. Sonja, por sua vez, foge para o oeste, com a cabeça a prêmio (O Preço da Traição/ SAM 20/ ESC 48).
Seguindo para o sul - a fim de evitar patrulhas turanianas -, o Cimério vai parar numa fortaleza infestada de criminosos e foras-da-lei, chamada Bab-el-Shaitan, onde conhece a jóia chamada O Sangue de Bel-Hissar. Todavia, ciente da maldição contida na gema, Conan prefere deixá-la com o khitaiano Turgohl (O Sangue de Bel-Hissar/ ACB 1).
Mais ao sul, numa selva próxima à fronteira de Zimbabo, o Bárbaro tem seu primeiro encontro com um stígio nada amigável, de nome Thutmekri, e salva a vida de uma jovem hiboriana - ex-escrava de Thutmekri - chamada Helgi, após matar um enorme gorila carnívoro, de nome Zemba (Lua de Zimbabo!/ CB 51).

Contrariando o bom-senso, Conan vai a Aghrapur, onde se alista no exército do rei Yildiz, após salvar Turan - e, talvez, o mundo - de um mago chamado Eitriall (Dois Homens Contra uma Cidade/ HTV 49). Durante uma missão, um destacamento, liderado pelo cimério, é surpreendido por guerreiros renegados, das montanhas. Após uma terrível batalha, Conan acaba separado de seus homens e é atingido por uma flecha no ombro. Perseguido até a cabana de um casal idoso, o Bárbaro livra-se de seus perseguidores e, dias depois, reencontra seu destacamento (Adivinhe Quem vem para o Jantar/ ESC 65). Todavia, seus homens são traiçoeiramente mortos numa emboscada, preparada pelos khozgaris, restando apenas o Cimério e seu companheiro Jamal. Este último acaba morto por uma armadilha, preparada por uma antiga raça inumana que vive naquelas montanhas, e da qual Conan salva uma bela jovem, de nome Shanya (Noite Macabra/ ESC 1/ ESC 53).

A caminho de Turan, o Cimério dorme no andar superior de uma estalagem, sem sequer desconfiar que, abaixo dele, seus perseguidores matam uns aos outros, após intensa bebedeira - Conan, certamente, ultrapassava os limites da exaustão, uma vez que seu sono, como o de todos os cimérios, é quase sempre leve (A Estalagem Vezek/ ESC 71).
Enviado como soldado numa expedição punitiva ao rebelde governador Munthassen Khan, da cidade de Yaralet, ao norte de Turan, Conan é o único sobrevivente de um ataque de morcegos sobrenaturais, enviados pelo tirano. Penetrando secretamente na cidade, o Bárbaro alia-se ao príncipe Than e ao mago Thalis, e consegue, com a ajuda da bela e jovem Hildico, pôr fim à vida do tirano - há meses enlouquecido por feitiçaria

(A Mão de Nergal/ SAM 13). A seguir, em guerra contra montanheses, o Cimério relembra acontecimentos da própria adolescência e consegue derrotar o enorme campeão do exército inimigo, apenas porque este ficara lento, devido a uma espada mágica que o próprio Conan, supersticioso, havia recusado, anos antes, na fronteira de Vanaheim! (A Sombra do Mausoléu/ HTV 51).

Estes sucessos fazem com que o jovem Conan seja enviado em uma missão de espionagem altamente secreta para o rei Yildiz na cidade de Wan Tengri, em uma parte remota da distante Khitai. Wan Tengri é governada por sete feiticeiros mascarados cujas identidades são desconhecidas da população. O Cimério faz uma aliança temporária com um pequeno ladrão chamada Bourtai, que depois se revela como sendo um dos sete governantes. Durante o acerto de contas na Torre da Chama, os outros seis feiticeiros se voltam uns contra os outros, e uma revolução derruba todos. Conan e Bourtai, que renunciou à magia, fogem em um bote pelo lago (Ventos Flamejantes/ACB 2). No deserto a sudeste do Mar Vilayet, Bourtai é morto por um monstro em um templo, e o Bárbaro prossegue sozinho (A Jóia Rara de Kara Sher/ HTV 54).

O rei Yildiz fica muito satisfeito ao saber do destino de Wan Tengri e indica o Bárbaro para sua guarda pessoal. Secretamente, o Cimério começa a se encontrar com Amytis, a amante de Narim-Bey, um dos generais de Yildiz. Algum tempo depois, ele salva Yildiz de uma estátua viva enviada a ele por duas cidades conquistadas pelas tropas turanianas. Narim-Bey, apesar de não suspeitar do caso entre o Bárbaro e sua mulher, convence Yildiz de que um guerreiro tão valoroso é mais necessário no exército regular do que no palácio real (O Colosso Hirkaniano/ HTV 56).

Com a ajuda de outro mercenário, o kushita Juma, Conan consegue salvar Zorasa, a filha do rei Yildiz, das mãos do malvado soberano de Meru, trazendo a princesa, mais ou menos intacta, de volta para seu prometido noivo Khan Kujala, da tribo nômade de Kuigar (A Cidade da Caveira/ ESC 92). De volta a Aghrapur, Conan e Juma são elevados à patente de capitão. Todavia, enquanto Juma é nomeado para um cobiçado cargo na Guarda Real, o Cimério recebe uma missão ainda mais árdua e arriscada. Chefiando 40 soldados até o reino distante de Kasan - ou Kushan - Conan é bem-recebido por seu monarca, o qual aceita de bom grado a proposta de amizade e comércio com Turan, feita por Yildiz. No caminho de volta, entretanto, um nobre (e falso amigo do rei de Kasan) tenta frustrar o acordo, atraindo o Bárbaro para uma armadilha fatal. Conan, todavia, escapa e põe termo à vida do nobre traiçoeiro (A Maldição do Monólito/ ESC 20).

Entusiasmado com essas proezas, Narim-Bey envia Conan em expedições cada vez mais perigosas. Numa delas, o Cimério, ao lado de outro mercenário negro, chamado Redondo, desvenda um terrível mistério por trás de um barão que, há dois anos, sonegava impostos ao rei Yildiz (Terra Estranha/ CB 34). A missão seguinte é liderar - juntamente com os também capitães Juma e Kiribor - o grupo de escolta da princesa Yolinda, filha de Yezdigerd. Todos no grupo são mortos por montanheses rebeldes, à exceção da princesa e dos dois capitães bárbaros, Conan e Juma. A dupla resgata Yolinda de um feiticeiro de pele dourada chamado Rotath, sem saber que ele é na verdade um feiticeiro da Lemúria, ressuscitado, morto pelo próprio Kull da Atlântida na época anterior ao Grande Cataclismo (A Maldição Dourada/ HTV 59).

Deserção! - Reencontros em Zamora

O caso de Conan com Lady Amytis finalmente é descoberto e Narim-Bey providencia para que ele seja morto por um casal de demônios lupinos. Mas o Bárbaro vira a mesa e Narim-Bey é quem acaba assassinado. Depois desse incidente, Conan percebe que é hora de desertar do exército turaniano (Maldição/ HTV 62). Sua rota de fuga passa pelo norte de Turan, onde encontra uma cidade ameaçada por um crocodilo gigantesco, saído do Mar Vilayet (O Dragão do Mar/ HTV 65). Chegando à cidade perdida de Ababenzzar, Conan inadvertidamente liberta uma entidade, aprisionada em uma jóia, que alega ser a deusa Ishtar - e quem é ele para discutir com alguém que parece se fundir com uma estrela distante diante dos seus olhos? (A Estrela e os Ratos/ HTV 67)

Dias depois, o Bárbaro chega a uma região, cujo rio está sendo envenenado por um feiticeiro, que despejava ali os resíduos de seus abomináveis feitiços. Os acontecimentos levam Conan a dar fim ao bruxo e partir dali a cavalo (O Segredo do Rio da Morte/ ESC 46). A caminho de Shadizar, o Cimério salva uma jovem adorável chamada Zhadorr, que estava sendo perseguida por aldeões sedentos de sangue. Num oásis, no deserto, Conan vê Zhadorr morrer estranha e inesperadamente, para, em seguida, ele matar um demoníaco ser vegetal, o qual tomara a forma da bela garota morta (O Jardim dos Condenados/ HTV 67). Voltando às conhecidas ruas de Arenium, a Cidade dos Ladrões de Zamora, Conan salva Lady Asquet de um negociante de antiguidades, conhecido como Lun-Faar. Determinado a ter a nobre de volta, Lun-Faar se mete com demonismo e acaba selando seu destino (Noite de Gárgula/ ESC 124).

A caminho de Shadizar, a Perversa, Conan adquire um mapa com a localização de um ídolo carregado de rubis nas Montanhas Kezankianas. Ladrões roubam o mapa, mas o Bárbaro acaba se aliando a eles. O ídolo, ao ser encontrado, ganha vida e quase o mata (Na Trilha do Deus Imaculado/ ESCOR 2). Após salvar uma adorável bailarina de uma seita de assassinos em Shadizar (O Poço dos Sussurros/ ESC 170), Conan alia-se a uma jovem ladra, de nome Sorcha, na vã tentativa de roubar um tesouro secular (O Rubi Sangrento da Morte/ ESC 100). Pouco depois, Conan reencontra a ruiva Sonja, na Cidade dos Ladrões, e os dois guerreiros se aliam para tentar salvar uma jovem brituniana de um feiticeiro, por ela traído, e que ressurgiu dos mortos (A Maldição do Morto-Vivo/ ACB 3/ ESC 52). Fugindo pelos desertos de Zamora com um bando de caçadores de recompensa hirkanianos no encalço, Conan e Sonja se escondem em um vale oculto, habitado apenas por dois irmãos feiticeiros: Morophla - ou Morfilo - e Uatacht (A Torre de Sangue/ ACB 3). Irmão e irmã planejam várias atividades reprodutivas repulsivas para Conan, mas ele e Sonja viram o jogo e são salvos de uma queda mortal por seres alados que se libertaram dos feiticeiros. Sonja, sem saber que Conan também é um fugitivo procurado, acha que está fazendo um favor a ele, quando o golpeia por trás e parte sozinha, a fim de atrair os caçadores de recompensa hirkanianos (Inferno na Torre de Sangue/ ACB 3).

Todas as estradas parecem levar a Shadizar, a Perversa, e Conan logo se vê de volta à cidade, novamente preso, dividindo uma cela com o jovem menestrel Laza-Lanti, que deseja voltar ao Vale Sombrio, o local sinistro do seu nascimento, para desvendar o segredo de sua ascendência. O Cimério o ajuda, mas o menestrel descobre que seu pai é uma monstruosidade repulsiva. Quando as circunstâncias forçam Conan a matar a criatura, a mãe de Lanti - humana, mas afetivamente ligada ao monstro - acaba se matando. O menestrel então se despede do amigo para se suicidar em seguida (A Última Balada de Laza-Lanti/ ESC 124).

No norte de Zamora, Conan descobre que o falecido Narim-Bey era, na verdade, o filho de um influente sacerdote de Erlik, que agora oferece uma vultuosa recompensa pela sua cabeça. Ele, então, resolve resgatar uma favorita do harém do rei Yildiz (que havia sido raptada) para forçar o monarca a ordenar ao sacerdote o cancelamento da vingança. A busca o leva de volta a Yezud, a cidade do Deus-Aranha, onde surgiu um novo e mais poderoso culto: os adoradores de Zath, a imensa herdeira do aracnídeo morto pelo Cimério três anos antes (Conan e o Deus-Aranha/ ESC 117 a 120).

De Volta ao Norte

Com a alma fatigada pela trágica morte da bela Rudabeh, em Yezud, e farto da civilização, Conan decide voltar temporariamente para a Ciméria. Lá, ele encontra Mara - ou Malla -, sua amiga de infância, sendo atacada por agressores vanires. Ele os enfrenta, mas não consegue salvar Mara (A noite do Deus Negro/ ESC 11). Depois de passar um mês ou dois bebendo e mergulhado na farra(*) (e, embora nenhuma história ou cronologia mencione, é possível que Conan tenha voltado à sua tribo e, talvez, narrado suas proezas à sua família e amigos cimérios), ele se associa novamente a bandos guerreiros aesires, mas não consegue deixar de se envolver em eventos sobrenaturais. Ferido em uma escaramuça, ele acorda com uma jovem de beleza estonteante agachada ao seu lado. O Cimério é atacado pelos Gigantes de Gelo, irmãos da moça, e os mata... mas cai inconsciente devido a um raio de fogo vindo do céu - talvez enviado pelo pai deles, o deus vanir/aesir Ymir. Quando desperta, está com um pedaço das vestes da jovem preso em seu punho (A Sereia da Neve/ SAM 2, A Filha do Gigante de Gelo/ ESC 81).

Ouvindo falar de muitas guerras acontecendo no sul, Conan resolve voltar para terras mais civilizadas. No caminho, nas Montanhas Eiglophianas, ele salva de uma raça canibal uma jovem encantadora, mas não adianta: ela acaba sendo devorada por um monstro das geleiras (O Demônio da Neve/ ESC 23).

Sim, realmente chegou o momento de retornar para as terras hiborianas...

(*) - Ver introdução à versão original de 'A Filha do Gigante de Gelo', publicada em Conan - Espada e Magia, Nr 1.

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN

ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)